CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #06

Piszemy o arcydziele studio BioWare!

Witaj w Neverwinter!

Więcej, niż zwykła gra RPG

Oldksulowe inspiracje

Znasz Neverwinter Nights? Pierwszą w historii sieciową grę RPG z oprawą graficzną rozbudowaną bardziej niż tekstowe znaczki? Chyba jednak nie...



Spytaj dowolnego fana gier RPG o Neverwinter Nights, a na pewno zacznie opowiadać o klasycznej produkcji kanadyjskiego studia BioWare, która została wydana w 2002 roku i do dziś uważana jest za jedną z najciekawszych w tym gatunku. Znają ją wszyscy choć trochę zainteresowani komputerowymi erpegami. **Mało kto wie jednak o tym, że gra o identycznym tytule ukazała się ponad dziesięć lat wcześniej** i – podobnie jak jej następca – zasługuje na miano klasyka.

Oryginalne Neverwinter Nights przypisać należy do gatunku MMORPG, popularnego na długo przed World of Warcraft – choć wówczas, w latach 80. i na początku lat 90., skala tej popularności była zupełnie inna. Inne były też gry należące do kategorii MMORPG, pierwsze tego typu produkcje korzystały tylko ze znaków tekstowych – za najlepszą uważano wówczas serię zatytułowaną Islands of Kesmai. **Uruchomiony w marcu 1991 roku Neverwinter Nights pod wieloma względami – również oprawy graficznej – stanowił zupełnie nową jakość.**

Zespół tworzący tę grę składał się z ludzi pracujących dla czterech zainteresowanych sukcesem projektu firm: dostawcy Internetu, koncernu AOL, programistów ze Stormfront Studios i SSI oraz przedstawicieli wydawnictwa TSR, które posiadało prawa do wykorzystania licencji papierowego systemu RPG o nazwie Dungeons & Dragons (dokładniej jego drugiej edycji, czyli Advanced D&D). **Głównym motorem napędowym całego zespołu był Don Daglow ze Stormfront Studios** – to on przekonał

RPG na godziny

Dość niezwykły, szczególnie jak na dzisiejsze czasy, może wydawać się system płatności wykorzystany przez AOL. **By pograć w Neverwinter Nights, trzeba było płacić za... czas zabawy, i to aż 6 dolarów za godzinę.** W efekcie wielu graczy skarżyło się na wysokie rachunki, u najbardziej aktywnych przekraczające nawet 500 baksów. Dopiero zmniejszenie kosztów związanych z połączeniami internetowymi pozwoliło AOL obniżyć opłaty, aż wreszcie, w ostatnich miesiącach aktywności, Neverwinter Nights dostępny był za darmo wszystkim użytkownikom korzystającym z Internetu za pośrednictwem AOL.

pozostałych uczestników przedsięwzięcia, że jest możliwe przygotowanie sieciowej gry wykorzystującej engine God Box, będący podstawą popularnych wówczas erpegów: Pool of Radiance, Gateway to the Savage Frontier czy Champions of Krynn.

Dan Daglow zadecydował również o tym, by osadzić akcję gry w okolicach miasta Neverwinter, dokładnie opisanego w książkach przedstawiających tzw. Zapomniane Królestwa (z ang. Forgotten Realms), czyli jeden ze światów papierowego systemu AD&D. Tereny te wybrał ze względu na ich różnorodność (według opisów z podręczników systemu AD&D, w najbliższych okolicach miasta spotkać można było zarówno zaśnieżone górskie przełęcze, jak i zielone lasy). Umieszczenie fabuły w uniwersum Forgotten Realms pozwoliło również na wprowadzenie do niej questów powiązanych z innymi produkcjami, których akcja tam właśnie się rozgrywała (jak choćby bardzo popularny wówczas Pool of Radiance).



Pomimo że **początkowo serwery mieściły tylko 50 graczy, a abonament był bardzo wysoki**, Neverwinter Nights w krótkim czasie zdobył sobie dużą rzeszę oddanych fanów. Do popularności gry przyczyniły się: wcześniejszy sukces tradycyjnych, rozgrywanych w pojedynkę gier RPG korzystających z silniczka Gold Box oraz rosnące zainteresowanie Internetem i spadek kosztów związanych z korzystaniem z sieci. W 1992 roku do oryginalnego produktu dodano kilka nowych lokacji, potem skoncentrowano się już tylko na zwiększaniu wydajności serwerów – **ostatecznie w 1995 roku na każdym z nich w zabawie mogło uczestniczyć 500 graczy jednocześnie.**

Jak na swój czas, Neverwinter Nights był produkcją rewolucyjną. Dopuszczał pojedynki między graczami (PvP), a także starcia między całymi gildiami (w ramach tzw. Great Wars), które były rozstrzygane w walkach między czteroosobowymi drużynami reprezentującymi stronnictwa.

Niestety sukces oryginalnego Neverwinter Nights nie uchronił go od smutnego końca. W 1997 roku nasilił się konflikt między firmami AOL i TSR, dotyczący głównie planów rozwoju gry oraz praw do jej wykorzystania – innymi słowy poszło o kasę. Mimo protestów wielu użytkowników serwery zamknięto ostatecznie w lipcu 1997 roku.

Na tym jednak historia oryginalnego Neverwinter Nights się nie skończyła. Pięć lat później zainspirowani nim programiści ze studia BioWare wypuścili na rynek grę, która nosiła tę samą nazwę i korzystała z wielu pomysłów swojego pierwowzoru. Wkrótce potem zaś fani oryginału stworzyli na jej bazie moduł, przypominający klimat i styl sieciowej zabawy oferowanej przez dzieło będące wynikiem współpracy AOL, Stormfront Studios, SSI i TSR. Tak historia zatoczyła koło...

wwwarto zajrzeć



www.forgottenworld.com
Oficjalna strona gry stworzona przez weteranów Neverwinter Nights, niemal identyczna w wyglądzie, sposobie prowadzenia rozgrywki i – co najważniejsze – darmowa oraz aktywna do dziś!

Lochy, smoki i... edytor

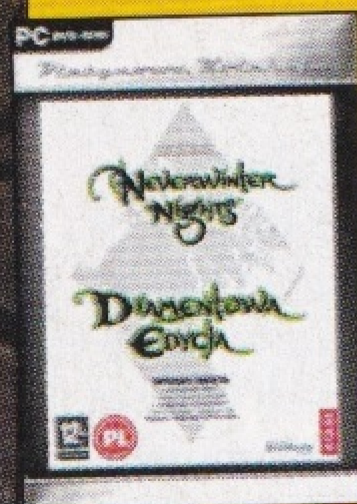
Nawet gdyby Neverwinter Nights był tradycyjnym komputerowym erpegiem, i tak należałoby mu się miejsce wśród klasyków gatunku. Tyle tylko, że programiści ze studia BioWare postanowili, że będzie to dużo, dużo więcej niż zwykła gra...

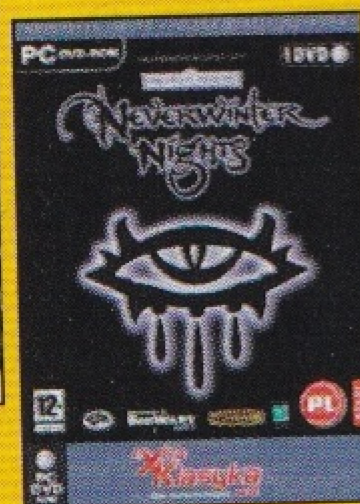
Panie proszą panów?



Na paluszkach... a potem toporem w łeb!

Chcę to mieć!





Do sprzedaży w naszym kraju trafił wyczekiwany przez fanów zestaw Neverwinter Nights: Diamentowa Edycja, który poza podstawową grą i dwoma wydanymi wcześniej w Polsce oficjalnymi dodatkami, Shadows of Undrentide i Hordes of the Underdark, zawiera również moduł Kingmaker (w nim: tytułowa przygoda oraz dwa kolejne mody, czyli ShadowGuard i Witch's Wake) – WSZYSTKO w języku polskim! Cały pakiet kosztuje 59,90 zł i to naprawdę okazyjna cena. Możesz też kupić „gołe" NWN za 19,90 zł w serii eXtra Klasyka Next.

Neverwinter Nights to produkcja, która jak żadna inna łączyła w dniu swojej premiery przeszłość, przyszłość i teraźniejszość. Na kilka różnych sposobów składała hołd wcześniejszym produkcjom osadzonym w świecie Forgotten Realms (patrz: ramka) i wykorzystującym zasady papierowego systemu Dungeon & Dragons. Jednocześnie zaś wprowadzała kilka pomysłów dotąd w gatunku niespotykanych, wręcz wizjonerskich.

Tytułem i rozbudowanym modułem sieciowym nawiązywała do pierwszego Neverwinter Nights, wydanego 10 lat wcześniej przez internetowego giganta, koncern AOL. Pomysł na oddanie graczom narzędzi służących do tworzenia własnych przygód zainspirowany został pakietem Unlimited Adventures, wydanym przez firmę SSI w 1993 roku i, podobnie jak pierwszy NWN, również wykorzystującym silnik Gold Box.

Jednocześnie dzieło studia BioWare pod względem oprawy graficznej i poziomu wykonania mogło konkurować z najstaranniej zrealizowanymi tytułami z tego gatunku, które trafiły na rynek w tym samym czasie. **Dowodem tego niech będzie fakt, że właśnie tej produkcji przyznano miano najlepszej gry RPG targów E3 trzy razy z kolei** (w 2000, 2001 i 2002 roku!).

A przyszłość? **Neverwinter Nights to tytuł, któ-**

CIEKAWOSTKI

- Neverwinter Nights nie tylko nawiązuje do klasycznych gier RPG korzystających z systemu Dungeons & Dragons, ale również do innych słynnych produkcji z tego gatunku. Jeden z przykładów – w drugim rozdziale gry, przy grobowcu, w którym znajduje się brat Toras, można usłyszeć (a raczej przeczytać) mistyczny zaśpiew używany przez kleryków z Bard's Tale 2: Destiny Knight!
- Neverwinter Nights to jedna z niewielu produkcji komputerowych – jeśli nie jedyna –

Forgotten Realms



Forgotten Realms to nazwa jednego ze światów wymyślonych na potrzeby papierowego systemu RPG Dungeons & Dragons. Wydawca podręczników opisujących zasady systemu D&D, poza oddzielnymi książkami dla gracza i dla mistrza gry, publikował również tomy opisujące krainy, w których mogły się toczyć sesje. Świat Forgotten Realms wymyślony został przez Kanadyjczyka Eda Greenwooda. Szybko stał się najbardziej popularnym uniwersum systemu D&D, wyprzedzając m.in. krainy Dragonlance czy Planescape.

Do sukcesu Forgotten Realms przyczyniły się m.in. osadzone w tym uniwersum książki R.A. Salvatore oraz wiele gier komputerowych, w tym klasyczne tytuły gatunku RPG, jak Pool of Radiance, Eye of the Beholder, Baldur's Gate czy właśnie Neverwinter Nights.

Świat Zapomnianych Królestw to planeta Abeir-Toril, a przede wszystkim kontynent Faerûn, na którym leżą takie miasta jak Waterdeep, Baldur's Gate czy Neverwinter. Mnóstwo informacji o Forgotten Realms znaleźć można na stronie www.candlekeep.com.

remu nawet dziś, w momencie premiery jego drugiej części, wciąż warto poświęcić czas. Tym bardziej że jego internetowa społeczność nadal jest bardzo aktywna, a rozbudowane opcje pozwalające na grę za pośrednictwem sieci i tworzenie własnych przygód sprawiają, że można się nim bawić właściwie bez końca.

Wydane w czerwcu 2002 roku Neverwinter Nights to całość składająca się z trzech modułów, połączonych ze sobą, ale dających graczom zupełnie inne możliwości. Moduł podstawowy to standardowa gra RPG przeznaczona do zabawy w trybie single.

Rozpoczynasz ją od stworzenia własnej postaci – oczywiście bazując na wszystkich zasadach trzeciej edycji papierowego systemu Dungeons & Dragons, którego reguły BioWare postanowiło wykorzystać jako podstawę mechanizmów rozgrywki. Po zakończeniu procesu kreacji bohatera sterowana przez ciebie postać trafia do akademii dla śmiałków prowadzonej przez kobietę paladyna, Aribeth de Tylmarande – jak się później okaże, jedną z najbardziej tragicznych postaci w całej historii gatunku RPG.

Świat gry rzeczywiście potrzebuje bohaterów – mieszkańców miasta



w których filmik początkowy nie ma wiele wspólnego z samą grą. Przedstawia młodego wojownika, odnoszącego zwycięstwo w heroicznej walce z minotaurem. Rycerz ten nosi taką samą zbroję, jak występujący później w grze Lord Nasher Alagondor, władca miasta Neverwinter. W wydanej wraz z edycją kolekcjonerską książce „The Art of Neverwinter Nights" twórcy potwierdzają, że to właśnie on jest bohaterem animacji.

- Przy promocji Neverwinter Nights wykorzystano nie tylko tradycyjne reklamy, ale również



Dzik jest dziki, dzik jest zły...

wwwarto zajrzeć



http://nwn.bioware.com/
Oficjalna strona gry prowadzona przez studio BioWare. Zawiera ogromną liczbę plików, których ściągnięcie i zainstalowanie znacznie zwiększa przyjemność płynącą z zabawy i ułatwia przygotowywanie własnych modów. Rzecz obowiązkowa to tzw. Community Expansion Pack (http://nwn.bioware.com/players/cep.html), w którym znaleźć można m.in. ponad 1000 nowych potworów, ponad 30 000 broni i przedmiotów oraz ponad 120 postaci niezależnych, do wykorzystania we własnych przygodach.

http://nwn.bioware.com/builders/
Podstrona powyższego serwisu zawierająca szereg przydatnych wskazówek i tekstów pomocniczych, ułatwiających korzystanie z narzędzi silnika Aurora i języka NWNScript. Warto zajrzeć tym bardziej, że edytory dodane do Neverwinter Nights 2 są zbliżone do tych wykorzystanych w jedynce!

Neverwinter dziesiątkuje epidemia, przywleczona przez siły ciemności, które wykorzystując zarazę, chcą zrealizować swoje niecne plany. Szansą na zdobycie lekarstwa na plagę jest odnalezienie czterech magicznych istot wysłanych do Neverwinter przez maga z miasta Waterdeep (czyli Khelbena „Blackstaffa" Arunsuna, jedną z bardziej znanych i charakterystycznych postaci świata Forgotten Realms). Taki jest punkt wyjścia przygody, w którą zanurza się gracz.

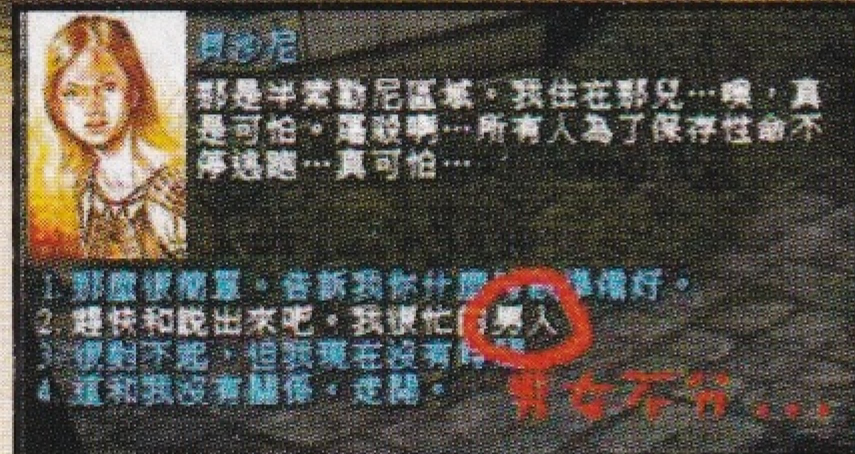
Fabuła Neverwinter Nights to prawdziwie epicka opowieść, jedna z ciekawszych w całej historii PeCetowych gier RPG. Są w niej nagłe zwroty akcji, momenty grające na najbardziej wrażliwych emocjach graczy, spektakularne pojedynki i finał, który na długo zapada w pamięć. **Cała fabuła podzielona jest na krótki wstęp i cztery rozdziały, których ukończenie zajmuje sprawnemu graczowi około 50 godzin.** Tyle tylko, że na tym zabawa z Neverwinter Nights wcale się nie kończy!

Drugi z modułów NWN to zestaw narzędzi służących do tworzenia własnych przygód na bazie silniczka Aurora, który napędza podstawową wersję gry. Możliwości oddanych w ręce graczy edy-

kilka pomysłów niestandardowych. Jednym z nich była strona wykupiona w amerykańskim piśmie Maxim (mocny konkurent Playboya), naśladująca jeden z działów tego magazynu, o nazwie „Have you seen this girl?", w którym pokazywane jest zdjęcie roznegliżowanej dziewczyny i kilka jej odpowiedzi na krótki zestaw pytań. Bohaterką tej strony była piękna nimfa, okryta jedynie muszelkami i wodorostami. Widziałeś tę dziewczynę? Rozdaje nagrody na ostatniej stronie naszej książeczki!

■ Neverwinter Nights to gra,

Kopnę cię w zęby!



Internet to najważniejszy współczesny wynalazek naszej cywilizacji, ale również wirtualna przestrzeń, w której miliony ludzi tracą czas, dyskutując na najbardziej błahe, pozbawione znaczenia tematy – jak choćby błędy w używaniu języka angielskiego przez Azjatów. To żarty z tzw. „Chinglish" i „Engrish", czyli błędów popełnianych przez Chińczyków i Japończyków używających języka angielskiego, wychwytywanych we wszystkich sferach życia, również w grach komputerowych. Mnóstwo takich zabawnych fraz znaleźć można choćby na stronie www.engrish.com, a najsłynniejszy błąd tego typu pochodzący z gier to całkowicie niegramatyczny zwrot „All your base are belong to us" z konsolówki Zero Wing (cytowany wielokrotnie w filmach, serialach czy na stronach WWW).

O niezbyt dobrej znajomości języka angielskiego wśród Azjatów świadczy również słynna wpadka, która zdarzyła się tłumaczom chińskiej wersji Neverwinter Nights. W jednej z rozmów pada angielski idiom „kick in the teeth", który wbrew pozorom nie oznacza, że kogoś kopnięto w zęby, a raczej, że został on niewłaściwie potraktowany, zignorowany. Azjatyccy tłumacze przełożyli go jednak dosłownie, skośnoocy gracze mogli więc przeczytać o wróżce, która walnęła z buta jedną z postaci w trzonowce. Ponieważ chińska wersja NWN naszpikowana jest takimi błędami – część tłumaczeń dokonał automatyczny translator, pozostałe wykonane zostały przez wielu różnych tłumaczy, których pracy nikt nie kontrolował ani nie koordynował – w efekcie „wróżka kopiąca w zęby" stała się symbolem kiepskiej „azjatyzacji" Neverwinter Nights, a także innych gier. Dla ciekawskich: na stronie www.tccatw.org.tw/nwn/nwn.asp znaleźć można kilkadziesiąt przykładów błędów w chińskiej wersji Neverwinter Nights.

torów są niemal nieograniczone. Fani, którzy zadali sobie trud poznania wszystkich udostępnionych narzędzi, w tym zbliżonego do C++ języka programowania NWNScript, otrzymywali potężny aparat, pozwalający na tworzenie dowolnych przygód osadzonych w uniwersum Forgotten Realms i nie tylko. **Wśród modów opracowanych na bazie Aurory znaleźć można również takie, których akcja toczy się w innych światach Dungeon & Dragons** – m.in. Dragonlance – a także w krainach wymyślonych przez samych „budowniczych" („builders" to nazwa, której używa się w społeczności fanów Neverwinter Nights na określenie graczy, którzy tworzą własne mody).

Poza znajomością narzędzi Aurory warto posiadać również wiedzę na temat obsługi programów służących do mode-



Gaz na ulicach?

w którą można zagrać również na Linuksie – darmowy klient umożliwiający odpalenie jej w tym systemie ukazał się w czerwcu 2003 roku. Niestety ta wersja NWN nie zawiera zestawu narzędzi umożliwiających tworzenie własnych modów na silniku Aurora.

- Engine Aurora wykorzystywany przez Neverwinter Nights mógł nigdy nie powstać. W pierwotnych założeniach programiści z BioWare planowali oprzeć grę na silniku Omen, stworzonym na potrzeby MDK 2.
- Neverwinter Nights znany

lowania obiektów trójwymiarowych (np. popularnego 3D Studio Max) oraz komponowania muzyki – własne ścieżki dźwiękowe czy modele 3D można dodawać do bibliotek gry, tzw. hakpaków, zawierających dane wykorzystywane przez mody. Nie jest to jednak konieczne – **można skorzystać również z hakpaków przygotowanych przez innych członków społeczności NWN** (do znalezienia choćby na stronach, o których piszemy w ramce).



Z ostrymi narzędziami nie wpuszczamy na stadion.

Potwierdzeniem możliwości silnika Aurora są nie tylko mody przygotowywane przez graczy, ale również przykłady profesjonalnych zastosowań tego pakietu. BioWare wykorzystało ten właśnie engine i obsługujące go narzędzia, pracując nad swoim kolejnym erpegiem, Star Wars: Knights of the Old Republic. **Aurora leży także u podstaw przygotowywanej przez polskie CD Projekt Red Studio gry Wiedźmin.** Co prawda w obu przypadkach pierwotna wersja silnika została w znaczący sposób zmodyfikowana, nie zmienia to jednak faktu, że potencjał drzemiący w Aurorze docenili nie tylko amatorzy, ale również profesjonaliści.

Trzeci moduł Neverwinter Nights związany jest z Internetem. Gra pozwala na wykorzystanie sieci na dwa różne sposoby – po pierwsze umożliwia wspólną zabawę graczom znajdującym się w różnych zakątkach świata, po drugie zaś **wprowadza postać wirtualnego mistrza gry, który na bieżąco może modyfikować przygodę, kontrolować jej przebieg**, w razie możliwości ułatwiać lub utrudniać zabawę jej uczestnikom. O ile erpegi, które pozwalały na tworzenie własnych scenariuszy, pojawiały się już wcześniej – jak choćby



Nic dziwnego, że gracze pokochali NWN.

jest z fantastycznej muzyki stworzonej przez Jeremy'ego Soule'a – można jej słuchać, nawet nie odpalając gry! Pliki ze ścieżką dźwiękową po zainstalowaniu NWN pojawiają się na twardym dysku z rozszerzeniem *.bmu, w rzeczywistości jednak są to zwykłe empetrójki. By móc je przesłuchać w dowolnym momencie, wystarczy skopiować pliki do oddzielnego katalogu, zmienić rozszerzenie z bmu na mp3 i... voila!

- Korzystając z udostępnianych przez engine Aurora narzędzi służących do tworzenia scenariuszy, studenci z uczelni

Pierwszorzędne przygody!

Spośród setek mniej lub bardziej udanych modów stworzonych przez fanów Neverwinter Nights trudno wybrać te najciekawsze. Oto kilka naszych sugestii – w żadnym wypadku jednak nie jest to lista ostateczna. Wszystkie opisane przygody znaleźć można w sieci, większość na stronie nwnvault.ign.com.



Tyrants of the Moonsea
Przygoda rozgrywająca się w okolicach miasta Hillsfar. Jednym z jej ciekawszych elementów są walki gladiatorów. To duży, rozbudowany pakiet – początkowo miał się ukazać jako mod typu premium, do kupienia za pośrednictwem strony BioWare, ostatecznie jednak został udostępniony za darmo.



The Night's Watch
Mod bazujący na motywach zaczerpniętych ze znanego również w Polsce cyklu powieści fantasy autorstwa George'a R. R. Martina. Jego atutem jest intrygująca fabuła, dopracowana grafika oraz zapadająca w pamięć muzyka skomponowana przez twórcę moda.



Darkness over Daggerford
Bardzo rozbudowany mod przygotowany przez ludzi odpowiedzialnych za dodatek Tron Bhaala do gry Baldur's Gate 2, a więc prawdziwych profesjonalistów. Obowiązkowy dla wszystkich fanów obu części Baldur's Gate, nawiązuje do tych klasycznych produkcji stylem i fabułą. Zawiera bardzo ciekawą, interaktywną mapę, niespotykaną w podstawowej wersji gry i żadnym innym modzie.

wspomniany wcześniej pakiet Ultimate Adventures – to nigdy w historii gatunku nie było produkcji, w której jeden z graczy mógł przejąć obowiązki mistrza gry.

To, co najbardziej przełomowe w Neverwinter Nights, widać dopiero, gdy połączy się dwie ostatnie cechy: swobodę w tworzeniu własnych przygód i możliwość prowadzenia rozgrywki za pośrednictwem Internetu z udziałem mistrza gry. **Dzięki produkcji studia BioWare możliwy stał się całkowicie nowy sposób interakcji między fanami gatunku RPG** – jeden z nich wymyśla przygody, w których za pośrednictwem Internetu brać może udział kilku graczy naraz, a jednocześnie jest w stanie na bieżąco wprowadzać do scenariusza poprawki, zmieniać tempo, poziom trudności, a nawet niektóre elementy fabuły.

Rozwiązania przyjęte przez twórców gry są na tyle wydajne, że pozwalają nawet na tworzenie tzw. „persistent worlds",

MIT i University of Wisconsin stworzyli wirtualną symulację amerykańskiego miasteczka z drugiej połowy osiemnastego wieku. Stworzony mod miał podwójną wartość edukacyjną – studenci technicznej uczelni MIT poznawali na nim podstawy programowania, a zorientowani bardziej na nauki humanistyczne słuchacze Uniwersytetu stanu Wisconsin mieli okazję przyjrzeć się życiu, kulturze i historii kolonialnej Ameryki.

- Animacje walki w normalnej wersji gry zostały stonowane – ale w plikach znajdujących

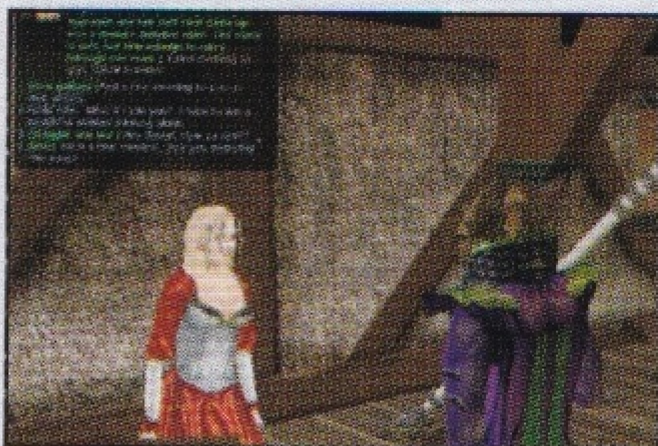
Inne ciekawe mody:

- Avatarship: Ultima 4 Remake Final Module
- Bitter Harvest
- Dreamcatcher
- Lord of the Rings: The Dunedain Module
- Wake
- Wanderer
- The Sunless Citadel



Almraiven

Mod stworzony dla postaci magicznych na 1. poziomie, ceniony przez fanów NWN z dwóch powodów. Po pierwsze zawiera wiele błyskotliwych nawiązań do internetowej społeczności gry (np. przydomki jej aktywnych uczestników pojawiają się na nagrobkach na tutejszym cmentarzu), po drugie zaś toczy się w najbardziej dopracowanym mieście z wszystkich darmowych modów.



Black Thron

Unikalna produkcja – zagadka kryminalna ubrana w szaty opowieści w stylu fantasy. W przeciwieństwie do wielu innych modów, prawie w ogóle nie ma w nim walki – dużo jest natomiast najróżniejszych łamigłówek i zagadek. W ciekawy sposób pokazuje inne od tradycyjnego podejście do kreowania przygód przy użyciu narzędzi edycyjnych silnika Aurora.



Grand Theft Otto

Najlepszy z modów przeznaczonych dla postaci złodziejskich – krótki, ale pełen ciekawych pomysłów i rozwiązań fabularnych. To w założeniu pierwsza część dłuższej serii o nazwie In the Company of Thieves – niestety na razie ukazały się tylko dwie jej odsłony, druga po GTO nazywa się... Metal of Honor. Warto w nie zagrać nie tylko dla genialnych tytułów!

czyli światów zbliżonych do tych z gier MMORPG. Takie światy można też ze sobą łączyć przy użyciu systemu portali, co przynajmniej w teorii znosi jakiekolwiek ograniczenia co do wielkości uniwersum, w którym toczy się zabawa. Tego typu „połączone" krainy znaleźć można m.in. na stronach www.alandfaraway.org i www.copap.org. Warto w tym miejscu wspomnieć też o serwisie, który ułatwia poszukiwanie aktywnych sesji gry – nosi on nazwę Neverwinter Connections i znajduje się pod adresem www.neverwinterconnections.com.

Ciekawe strony internetowe poświęcone Neverwinter Nights wymieniać można jeszcze długo – i kto wie, czy to nie najlepszy dowód na to, że tytuł ten jest wciąż żywy w świadomości graczy. To przecież jedna z najważniejszych gier RPG w historii gatunku. Klasyk!

się na płytach znaleźć można również bardziej brutalne ciosy. Wiele modyfikacji stworzonych przez graczy korzysta z nich, czyniąc grę dużo ostrzejszą.



Cienie i hordy

Już podstawowa wersja Neverwinter Nights oferowała wiele – dodatki do niej wzbogaciły rozgrywkę o kolejne fascynujące elementy.

Jako pierwsze, w czerwcu 2003 roku, mniej więcej rok po premierze podstawki, na rynek trafiło rozszerzenie o nazwie Shadows of Undrentide, przygotowane przez studio Floodgate Entertainment. Dodatek ten zawierał całkowicie świeżą przygodę oraz kilka istotnych dla mechaniki rozgrywki zmian, między innymi nowe, wyspecjalizowane klasy postaci (tzw. prestige class), dostępne bohaterom na wysokich poziomach doświadczenia, spełniającym pewne rygorystyczne kryteria.

Akcja add-onu rozpoczyna się wkrótce po wydarzeniach przedstawionych w czterech rozdziałach Neverwinter Nights. Jego bohaterem jest uczeń maga o imieniu Drogan, zamieszkujący wraz ze swym mistrzem niewielką osadę Hilltop. Fabuła Shadows of Undrentide rozpoczyna się od ataku koboldów na laboratorium Drogana – w jego trakcie mag zostaje ciężko ranny, a przy tym śmiertelnie otruty. Na pomoc przybywa elfka Ayala, która wyjawia, że wraz z Droganem należy do tajnego bractwa. Jego zadaniem jest stanie na straży czterech magicznych artefaktów: zmumifikowanej ręki nekromanty, smoczego zęba, maski mnicha i statuetki kryjącej w sobie tajemniczą moc. To właśnie te relikwie były celem ataku koboldów, bohater wyrusza więc śladem złodziejaszków, by je odzyskać. Cała historia składa się z dwóch rozdziałów, a jednym z jej bardziej zaskakujących momentów jest końcówka pierwszego, w której uczeń Droga-



Domowy zwierzak Mephistophelesa na spacerze...





Grasz w zielone? Gram, gram, gram!

na – a więc ty! – ...zmienia stan skupienia.

Nowe klasy postaci to Arcane Archer (połączenie umiejętności łucznika i maga), Assassin (specjalista od cichych zabójstw), Blackguard (paladyn, który przeszedł na stronę zła), Harper (zwiadowca należący do tajnej organizacji założonej przez Elminstera, jedną z najważniejszych postaci w świecie Forgotten Realms) oraz Shadowdancer (wyspecjalizowana wersja rzezimieszka).

Kolejny dodatek ukazał się pół roku później, w grudniu 2003 roku. Nosił on tytuł Hordes of the Underdark i podobnie jak jego poprzednik przynosił świeżutką przygodę oraz sześć nowych klas postaci. Dodatkowo znosił wcześniejsze ograniczenie poziomu, podnosząc tzw. level cap z 20 na 40, dodawał możliwość zatrudnienia dodatkowego pomocnika (postaci kierowanej przez komputer, która pomagała bohaterowi w walce), a także rozszerzał nieco podstawowe polecenia języka NWNScript.

Pod względem fabuły Hordes of the Underdark to bezpośrednia kontynuacja Shadows of Undrentide. Oba dodatki łączy ten sam bohater, który tym razem musi sobie poradzić z pewnym niezwykłym artefaktem, zdobytym podczas wcześniejszej przygody. Jego niezwykłość polega na tym, że... nie sposób go wyrzucić, bo zawsze wraca do właściciela, a przy tym umożliwia teleportację do zaświatów.

Pewnie i nie byłoby się czym martwić, gdyby nie to, że artrefakt ów odgrywa istotną rolę w planach Mephistophelesa, jednego z władców piekieł. A to już zwiastuje kłopoty – przekonać się o tym mogą wszyscy ci, którzy rozegrają wszystkie trzy rozdziały głównej kampanii Hordes of the Underdark.

SoU i HotU to dwa oficjalne, duże dodatki do Neverwinter Nights – po ich wydaniu BioWare nadal jednak wspierało grę, od czasu do czasu publikując tzw. mody typu premium, czyli rozbudowane przygody, które można pobrać ze strony producenta za niewielką opłatą (ok. 10 dolarów). **W listopadzie 2005 roku ukazała się tzw. diamentowa edycja gry, zawierająca trzy takie mody** – Kingmaker oraz dodane do niego dwie mniejsze przygody o tytułach ShadowGuard i Witch's Wake. Razem oferują podobną długość rozgrywki co wcześniejsze rozszerzenia, czasem więc mówi się, że Kingmaker to trzeci add-on do Neverwinter Nights. Na kolejny oficjalny dodatek zabrakło już czasu – wielkimi krokami zbliżała się przecież premiera Neverwinter Nights 2...

Epicka od N do 2

Porywająca fabuła, rozwinięte do maksimum możliwości konfiguracji, wszystkie zalety poprzednika i nowy engine graficzny – oto NWN 2!

Choć premierę Neverwinter Nights 2 wielokrotnie przesuwano, już od kilku miesięcy było wiadomo, że produkcja ta ukaże się w 2006 roku – i będzie, przynajmniej dla fanów erpegów, jednym z najważniejszych jego wydarzeń. Gra wreszcie trafiła do sprzedaży i potwierdziła wszystkie oczekiwania. Jest (niemal) doskonała!

NWN 2 wykorzystuje papierowy system Dungeons & Dragons z wszystkimi jego zawiłościami. Dzięki temu możliwe jest stworzenie praktycznie dowolnej postaci – gra oferuje wybór kilkunastu ras (z ich odmianami), pozwala z równie dużą swobodą zadecydować o profesji bohatera, a także określić jego umiejętności dodatkowe. Do tego dochodzi ogromny wybór elementów kształtujących wygląd postaci – od koloru oczu po znaki szczególne. Nie znajdzie się chyba gracz, który mógłby powiedzieć, że nie udało mu się stworzyć w NWN 2 bohatera, o jakim marzył.



Płonie stodoła, płonie aż strach...

Wybór postaci jest o tyle ważny, że weźmie ona udział w przygodzie prawdziwie wyjątkowej. Już pierwszy Neverwinter

Chcę to mieć!



Gra Neverwinter Nights 2 jest już w Polsce dostępna, w pełnej polskiej wersji językowej, w cenie 129,90 zł, z mnóstwem dodatków i dwiema okładkami (białą i czarną). **Do nabycia jest również edycja kolekcjonerska.** To wydanie kosztuje 199,90 zł i zawiera dodatkowo płytę DVD ze ścieżką dźwiękową i filmem przedstawiającym kulisy powstawania gry, kolejne DVD z pierwszą częścią Neverwinter Nights, kolorową instrukcję z mapą świata na okładce, rozszerzoną wersję drukowanego poradnika, amulet, koszulkę oraz album z artami i grafikami koncepcyjnymi.

Nights chwalony był za fabułę, twórcom dwójki udało się jednak stworzyć historię chyba najciekawszą w całej historii gatunku. A nawet jeśli nie, to przynajmniej taką, która jak żadna inna zaskakuje graczy, zmienia ich oczekiwania co do tego, czego można spodziewać się po erpegu. Wystarczy powiedzieć, że w pewnym momencie zabawy bohater staje się właścicielem potężnej warowni, a jeszcze później zostaje głównodowodzącym armii walczącej z siłami zła – i musi wydawać jej rozkazy na polu walki. To wielka opowieść – i co do tego nie ma wątpliwości – a jej rozmach podkreśla fakt, że zaczyna się bardzo skromnie, od wioskowego festynu w małym porcie gdzieś na wybrzeżu kontynentu Faerûn. Sposób, w jaki twórcy scenariusza przechodzą od tego punktu wyjścia do scen finałowych, musi budzić uznanie.

Neverwinter Nights 2, podobnie jak jego poprzednik, przynosi zarówno szereg opcji pozwalających na grę w sieci, jak i narzędzi edycyjnych umożliwiających tworzenie własnych epizodów. **Społeczność internetowa już zareagowała na premierę gry, pojawiły się pierwsze mody wykorzystujące nowe edytory i świeży silnik graficzny.** I pewnie podobnie jak w przypadku pierwszej części gry, internauci będą aktywni aż do premiery Neverwinter Nights 3. To naprawdę epicka przygoda – pod każdym względem...



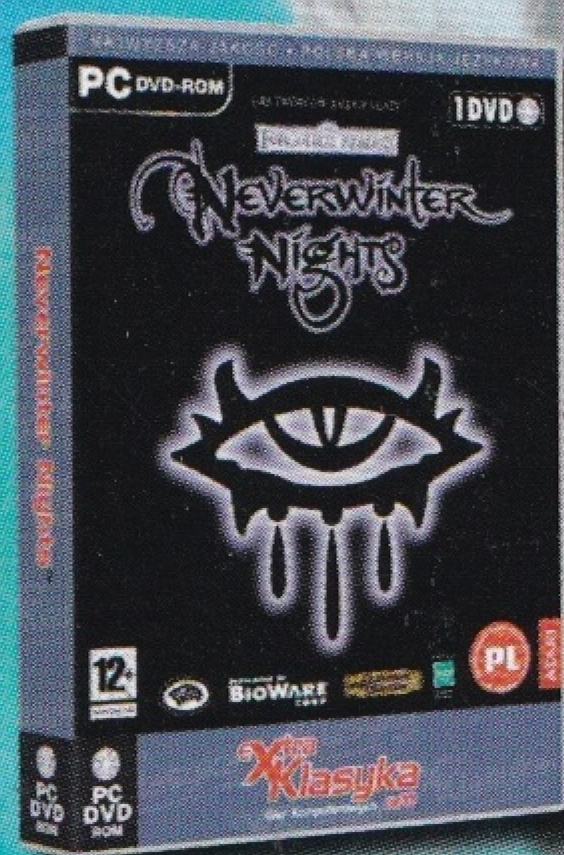
Szkoła latania a la NWN 2.

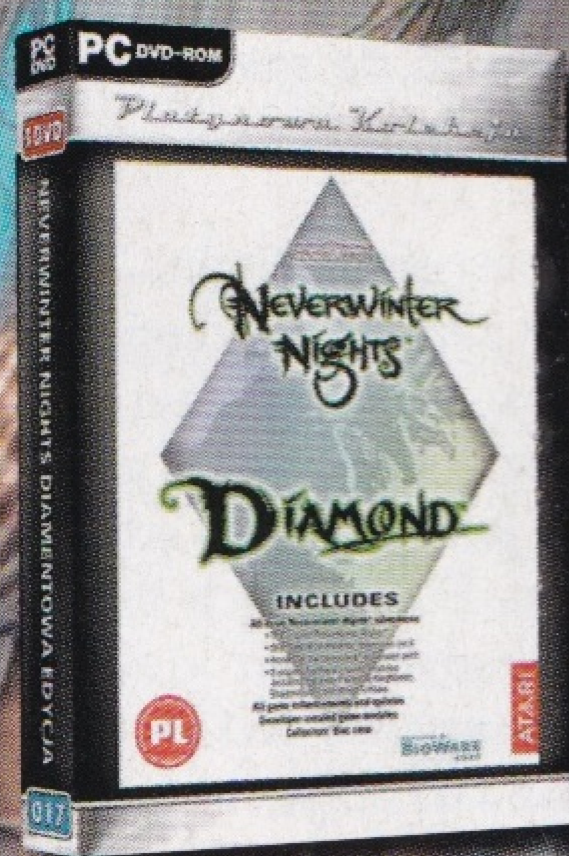
W następnym numerze...

KONKRETNE PYTANIA KLASYCZNE NAGRODY!

MAMY DO WYGRANIA

20 zestawów
Neverwinter Nights
Diamentowa Edycja
(z trzema dodatkami!)
oraz **40** gier **Neverwinter Nights**!





Aby wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Które studio stworzyło serię Neverwinter Nights?

A) BioWarez
B) Speed-o-Ware
C) BioWare

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.NWN.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 stycznia 2006 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT
www.gram.pl